

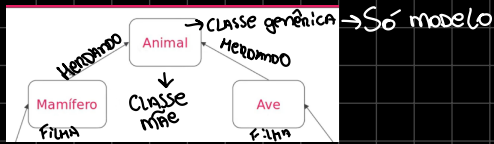
JUP

^ Classes e Objetos

- Abstração do mundo real
- classes servem a definição p/ a criação de objetos. Sendo o molde / forma

^ Herança

- Classes que herdam outras classes, pegando o molde das suas classes "mãe"



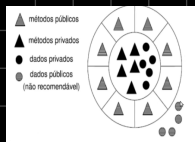
OUTRAS CLASSES

OUTRAS CLASSES

- Usada p/ reutilização de código

^ Encapsulamento

- Atributos → informações da classe, info geral.
- Métodos → ações de uma classe.



→ ações que ela pode fazer

→ Proteção dos dados / métodos

^ Abstração

- Tirar informações inúteis.

^ Polimorfismo

→ já existem

Sobrescrita → mesmo nome com edições

→ classes filhas pegam o método das classes mães e modificam p/ o seu propósito

Sobrecarga

→ Modifica o uso da classe em sua definição

adicionando vários argumentos

^ Composição

Criar objetos com outros objetos.